تحليل دور الألعاب الإلكترونية في أوقات الفراغ لطلبة التربية البدنية وعلوم الرياضية بجامعة بغداد

الباحث/ م.د عقيل يوسف ناصر
M.D Aqeel Yousif Naser
ay.altaee76@gmail.com
Directorate of Education Babylon, Iraq
رقم الهاتف/ 07809402029

الباحث/ م.م قاسم حسين علي
M.M Qasim Hussein Ali
qasmalqasm567@gmail.com
Directorate of Education Babylon, Iraq
رقم الهاتف/ 07807308592

مستخلص البحث

تعد الرياضة أهم ظاهرة اجتماعية تلعب دورا مهما في توجيه المواهب الشابة حول العالم اليوم، أدى ظهور الرياضات الإلكترونية إلى تحويل أسلوب الترفيه للشباب في اتجاه آخر لذلك كان الهدف من هذه البحث هو تحليل دور الرياضة الإلكترونية في أوقات الفراغ لطلبة التربية البدنية وعلوم الرياضية في جامعة بغداد وقد شملت طريقة إجراء هذا البحث النوعي ومجتمعها الإحصائي جميع طلبة التربية البدنية وعلوم الرياضة بجامعة بغداد في عام 2024 وتم اختيار العينة الإحصائية بطريقة غير عشوائية وموجهة، ليصل العدد إلى 15 طالب كانت أداة وطريقة جمع البيانات عبارة عن مقابلة فردية تم استخدام مناهج الترميز الحقيقية والنظرية لتحليل البيانات أثناء عملية الترميز الفعلية، تم تحديد 246 رمزا أوليا و 55 مفهوما وأخيرا 6 فئات رئيسية وتم تقسيم هذه الفئات إلى بعدين: مكان الرياضة الإلكترونية في أوقات الفراغ والامراض الرياضة الإلكترونية في أوقات الفراغ. في المرحلة النهائية تم رسم نموذج البحث النهائي مع الموضوع المركزي لمكان الرياضة الإلكترونية في وقت الفراغ يمكن أن تؤدي دراسة وعرض المؤشرات التي تؤثر على الرياضة الإلكترونية في أوقات الفراغ إلى عوامل تربوية ونفسية واقتصادية في هذا المجال، وكذلك عوامل مرضية في المجال النفسي والجسدي والاجتماعي والثقافي في تحسين مكانة هذه الرياضة بين الشباب وخاصة الطلبة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، الترفيه ، العوامل التعليمية والنفسية.

Analysis of the role of electronic games in free time for students of physical education and sports science at the University of Baghdad.

Search extract

Sports is the most important social phenomenon that plays an important role in directing young talents around the world today. The emergence of electronic sports has led to the transformation of the entertainment method for young people in another direction. Therefore, the aim of this research was to analyze the role of electronic sport in leisure for students of physical education and sports science at the University of Baghdad The method of conducting this qualitative research and its statistical community included all students of physical education and sports science at the University of Baghdad in 2024, and the statistical sample was chosen in a non -random and directed way, bringing the number to 15 students was a tool and method of collecting data is an individual interview. The real and theoretical coding curricula were used to analyze Data during the actual coding process, 246 preliminary symbols, 55 concepts and finally 6 main categories were divided into two dimensions: the place of electronic sport at leisure and electronic sports diseases at leisure. In the final stage, the final research model was drawn with the central topic of the location of electronic sport in the free time. The study and display of indicators

that affect electronic sport in leisure times can lead to educational, psychological and economic factors in this field, as well as pathological factors in the psychological, physical, social and cultural field in Improving the position of this sport among young people, especially students.

Keywords: electronic games, entertainment, educational and psychological factors.

المقدمة

أحد المجالات الاجتماعية التي تلعب دورا مهما في الحياة الاجتماعية للشباب هو الترفيه. إن الحاجة إلى الترفيه هي حتما "قيمة" لجميع شرائح المجتمع، وخاصة الشباب. تعد المساحات الرياضية من بين البيئات التي تلعب دورا رئيسيا في أوقات الفراغ للشباب والمراهقين بشكل خاص أن جيل الشباب يولي المزيد من الاهتمام للرياضة بسبب خصائصها الخاصة، مثل التنقل والجهد والإثارة، وما شابه ذلك (مينر، 1390). في العديد من الدراسات، اختار الشباب الرياضة باعتبارها أنسب أنواع الأنشطة الترفيهية، بحيث أصبحت الرياضة أكثر أنواع الأنشطة الترفيهية ملاءمة وأساسية في العصر الحديث، الرياضة باعتبارها واحدة من أهم الأنشطة الترفيهية هي واحدة من أهم أشكال الرقابة الاجتماعية ولها العديد من الأهداف التعليمية. جعلت الشعبية الواسعة للرياضة في المجتمعات الصناعية المتقدمة الرياضة كتعليم عام تحظى بشعبية كبيرة في السنوات الأخيرة. على سبيل المثال، يركز الاتحاد الأوروبي بشكل خاص على مثل هذا النهج وفي أمريكا الشمالية، تعتبر الرياضة أيضا" دين المجتمع المدني " المعاصر. يظهر هذا الرأي أهمية مكانة الرياضة في المجتمع المعاصر (معهد الصحافة الثقافي الإيراني ، 1384). في العالم الحالي، هناك عدد أقل من الظواهر التي لها مثل هذه الخصائص والقدرات ، وهذه الظاهرة العالمية اليوم تبشر بآمال جديدة في السيطرة على الضرر الاجتماعي والوقاية منه بين المجتمعات وخاصة الشباب.

يجب أن تكون الرياضة جزءا من الترفيه اليومي الصحي للبشر في القرن ال 21. يكتب كانترز:"إذا تم السيطرة على جميع أنواع السرطان، في المتوسط، يتم إضافة عامين فقط إلى متوسط العمر المتوقع للإنسان". ولكن إذا تم اتباع التغذية الجيدة والتمارين الرياضية وعادات النظافة الجيدة ، وخاصة عدم التدخين ، فسيتم إضافة سبع سنوات في المتوسط إلى حياة الإنسان. يعتقد ماتسودا أيضا أن الحاجة إلى الاهتمام بالرياضات العامة في العوامل الثقافية والترفيهية والألعاب والصحة البيولوجية سيتم التأكيد عليها أكثر. يقول البروفيسور ماكولو:" من خلال التركيز على الترفيه والرياضة والرياضات الترفيهية ، يتم الحفاظ على الفخر الوطني والثقافة والتقاليد وتعزيزها فيما يتعلق بالألعاب الوطنية والمحلية والأصلية" (كياني وآخرون.، 1391).

أصبحت ألعاب الفيديو تنافسية، نظام ألعاب عبر الإنترنت تجاري للغاية على مدى العقدين الماضيين. يعكس النمو المتسارع وتسويق "الرياضة الإلكترونية" ، وهو مصطلح منتشر لمختلف المسابقات والفعاليات والألعاب ، الظاهرة السائدة والعالمية بين مستهلكي جيل الألفية.أصبحت الرياضة الإلكترونية بسرعة واحدة من أكبر الصناعات الترفيهية في العالم ، حيث بلغ صافي ثروتها أكثر من 6650 مليون في عام 2017 يقدر أن يرتفع إلى 1.5 مليار دولار بحلول عام 2020 (يأجوج ، 2020). سيصل الجمهور العالمي للرياضات الإلكترونية إلى ما يقرب من 600 مليون شخص في عام 2024(قطار ، 2020) ، بشكل أساسي من خلال شبكات مثل تويتش ويوتيوب. المشاركون في الرياضات الإلكترونية (بما في ذلك اللاعبون والمتفرجون) هم في الأساس من الشباب المتعلمين ذوي القواعد الاجتماعية والاقتصادية العالية الذين يجعلون الرياضة الإلكترونية منصة جذابة للرفاهية والرعاة غير الأصليين (هالمان وجيل ، 2018) الرياضات بما في ذلك اتحاد كرة القدم الأميركي ، الدوري الاميركي للمحترفين ، الفورمولا واحد ، الفيفا ، دوري كرة القدم الأمريكية ، و الدوري الإنجليزي يتم تنويعها أيضا في الرياضات الإلكترونية كوسيلة لضمان بقاء علاماتهم التجارية ذات صلة بالأجيال القادمة من العملاء. أصبحت الرياضة الإلكترونية الآن معترف بها بشكل متزايد حيث وافقت لجنة فرعية أولمبية دولية مؤخرا على الألعاب الإلكترونية كرياضة

لدورة الألعاب الآسيوية 2022. ومع ذلك ، لا يزال وضعها موضع نقاش ، حيث من المحتمل أن تكون الهياكل الوليدة ذات الدوافع التجارية خارج نطاق الرياضة الموحدة (هالمان وجيل ، 2018) على الرغم من هذا النقاش ، يبدو أن الرياضة الإلكترونية تتضمن العديد من الميزات المعروفة للرياضة بما في ذلك المنافسة الشديدة ، والمشاركة الكبيرة والسعي ، وجذب الرعاية والجوائز التجارية ، والتدريب عالي الأداء (جيني وآخرون.، 2017)

اكتسبت الألعاب الإلكترونية شعبية في مجتمع الألعاب في أوائل عام 2000 (باناي وآخرون. 2019) ووصل إلى 395 مليون شخص في جميع أنحاء العالم في عام 2018 (ناغوروفسكي وفيمير ، 2020) أدى النمو المتسارع للرياضات الإلكترونية في العالم(سو ، 2013) إلى الاعتراف بهذا النشاط الترفيهي كرياضة (تاسي ، 2022) وهو مصدر توظيف للاعبين الذين يكتسبون مهارات متعلقة باللعبة ويصبحون لاعبين يصبحون محترفين مدعومين من قبل شركات مرموقة مع إمكانية الفوز بجوائز نقدية كبيرة. أدى التقدم في هذا المجال إلى 201.2 مليون مستهلك للرياضات الإلكترونية (نيوسو ، 2019) ، أي المشاركة بنشاط أو استهلاك أحداث الرياضات الإلكترونية ، بينما سمع 1757.5 مليون شخص عن الرياضات الإلكترونية دون المشاركة أو مشاهدتها (نيوسو ، 2019). تشير الرياضة الإلكترونية إلى ألعاب الفيديو التنافسية التي تتنافس فيها الفرق أو الأفراد ضد بعضهم البعض. والذي يعتبر نشاطا رياضيا يمكن للاعبين من خلاله تطوير وتدريب مهاراتهم العقلية والتنسيق بين العين واليد أثناء اللعب (أداموس ، 2012) في السنوات الأخيرة ، نمت عائدات الرياضة الإلكترونية (مثل الأعمال وتذاكر البطولة وعقود الأعمال مع العلامات التجارية وحقوق الإعلام والرعاية) بشكل كبير ، ليصل إجمالي الإيرادات في عام 2019 إلى زيادة بنسبة 26.7 ٪ عن عام 2018 ، أي ما يعادل 1.096 مليون دولار. (نيوسو ، 2019) تشمل ألعاب الفيديو التنافسية مسابقات رياضية إلكترونية تنظمها القواعد والأنظمة وطريقة اللعب والتقييم والبث على غرار الأحداث الرياضية التقليدية. بالإضافة إلى ذلك ، يواجه لاعبو الرياضات الإلكترونية المحترفون متطلبات تدريب مماثلة للرياضيين الآخرين (تايلور ، 2012). لذا فإن شكل تنظيمهم مشابه للرياضات التقليدية ، حيث يميز وجود القواعد والمسابقات والتدريب ، من بين جوانب أخرى. حتى المؤلفين مثل تشا وكانغ (2011) يعتبرون الرياضة الإلكترونية رياضة جديدة ، على الرغم من أن المشاركين قللوا من النشاط البدني. بالإضافة إلى ذلك ، تجدر الإشارة إلى أنه في السنوات الأخيرة ، ازداد الاهتمام بالرياضات الإلكترونية ليس فقط للاعبين ، ولكن أيضا بسبب الحماس الذي تولده بين المتفرجين والمستثمرين (كوني وآخرون.، 2012). على الرغم من أن الأبحاث حول ألعاب الفيديو ركزت بشكل أساسي على استخدام هذه الرياضات أو إدمانها ، إلا أنها أصبحت نشاطا ترفيهيا لمعظم الناس. وقد أدى ذلك إلى بدء المجالات العلمية المختلفة (مثل التسويق والقانون والرياضة والصحة) في دراسة الرياضة الإلكترونية بشكل أعمق وجعل الألعاب الإلكترونية موضوعا مثمرا للبحث العلمي.

الترفيه هو مجال خاص للتجربة الإنسانية ، وامتيازه هو أن يكون للناس الحق في الاختيار والإبداع والرضا والمتعة التي تسعى لأنفسهم ، المزيد من المتعة والسعادة (ساروخاني ، 1390: 2) ونشاط يقوم من خلاله أفراد المجتمع ، بغض النظر عن التزامات بيئة العمل ومتطلبات الحياة ، بتطوير مواهبهم وتوسيع شخصيتهم (إبراهيم ، 1390: 71). الترفيه ، كنمط منتظم للسلوك ، يفرض نفسه على الناس في المجتمع وله وظيفة مختلفة على نطاق المؤسسة الاجتماعية. لذلك ، كمؤسسة اجتماعية ، فهي تلبي الاحتياجات الاجتماعية للشعب. (تاندنافيس ، 1378: 151).

الترفيه هو انعكاس للظروف الاجتماعية والاقتصادية وخاصة الثقافية في أي مجتمع ، والاستخدام الأمثل الذي يمكن أن يكون لها تأثير كبير على تحسين نوعية الحياة الاجتماعية والاقتصادية ومستوى السعادة للشعب، لأن ديناميات والتنقل في المجتمع زيادة كبيرة وفرة من العناصر السعيدة وتنشيط والحد من القلق والاكتئاب ذلك يعتمد على المجتمع. يمكن للأنشطة الترفيهية أن تعوض عن الإصابات الجسدية والنفسية الناجمة عن مشاعر العمل المستمرة والمهام الاجتماعية عن طريق تخفيف التعب. يمكن للناس التخلص من الملل الناجم عن روتين العمل اليومي من خلال الاستمتاع وإتاحة الفرصة لتنمية مواهبهم العقلية

والنفسية والجسدية والعاطفية (أبكار ، 1388: 10). نظرا لأهمية أوقات الفراغ ، خاصة بالنسبة للشباب ، فإن الغرض الرئيسي من هذا المقال هو مكان الرياضة الإلكترونية في أوقات الفراغ لطلبة التربية البدنية وعلوم الرياضة في جامعة بغداد.

الدراسات السابقة

دراسة رضوي وزملاؤه (1399) مكان الرياضة في نظام الترفيه للطلاب وقدموا نماذج في مقال. تم اختيار 505 طلاب (289 فتاة و 216 فتى) من 13290 طالبا من جامعة مازندران كعينات بحثية بناء على جدول مورغان وأجابوا على 30 سؤالا على استبيان الباحث. تمت الموافقة على الاستبيان من قبل 20 خبيرا في التربية البدنية وكان أساسه 0/87. أظهرت نتائج الاختبار أن الطلاب لديهم بشكل أساسي أنشطة الكمبيوتر والرياضة والاستماع إلى الموسيقى. بالإضافة إلى ذلك ، أفاد الطلاب أنهم راضون نسبيا عن المرافق الرياضية بالجامعة ، لكنهم اعتبروا إقامة المسابقات الرياضية نقطة ضعف كبيرة في أوقات فراغهم. بناء على النتائج ، تجدر الإشارة إلى أن طلاب الجامعات الحكومية أكثر رضا عن البرامج الرياضية للجامعة وبسبب نشاط الكمبيوتر للطلاب ، يوصى بتقديم برامج رياضية ذات مناظر أكثر جاذبية للطلاب من خلال الموقع والبرامج. تاندنافيس (1381) في البحث، نوع التمرين والعلاقة بين مقدار وقت الفراغ.تعتمد أداة قياس الاستبيان على سجلات البحث وأهداف البحث. يتألف المجتمع الإحصائي من النساء والرجال الذين تتراوح أعمارهم بين 20 و 65 عاما ، و 0.08 ٪ من المجتمع الإحصائي بلغ عددهم 13480 شخصا من 27 مقاطعة وتمت دراسة 241 مدينة في البلاد كأمثلة.تضمنت الطريقة الإحصائية الوصفية والاستنتاجية القوى العاملة وتحليل التباين واختبار يومان ويتني ومعامل ارتباط بيرسون وتحليل الانحدار اللوجستي خطوة بخطوة. وأظهرت النتائج أن الأشخاص الذين يبلغ متوسط أعمارهم 34 و 79.3 في المائة كانوا متزوجين. كان التلفزيون أول وقت فراغ ثم الحديث. التمرين هو أول نشاط ترفيهي يحبه الناس، و 60 في المائة من التمارين ، وهناك علاقة ذات مغزى بين الترفيه والرضا عن التمرين.

دراسة لوغان وآخرون. (2020) ساهم في مقال بعنوان زيادة آراء المشاهدين حول الرياضة الإلكترونية. كما توقع المنظرون، غيرت التطورات في تكنولوجيا المتفرجين الرياضيين الطريقة التي نفكر بها ونستمتع بالرياضة. كل عام ، تجمع الألعاب الإلكترونية المزيد من المعجبين. على الرغم من أن وجودها يعود إلى أوائل عام 1980 ، إلا أن الألعاب التنافسية ظهرت مؤخرا كقوة عظمى يبدو من المستحيل تجاهلها. ولكن لماذا يتجمع مئات الآلاف من الأشخاص على أجهزة الكمبيوتر الخاصة بهم أو في الساحات المباعة لمشاهدة اللاعبين يتنافسون في ألعاب الفيديو في هذه البحث ، يتم تحليل الرياضة الإلكترونية من خلال نظرية رغبة المتفرجين الرياضيين. أظهرت النتائج أن متعة مشاهدة مسابقات الألعاب الإلكترونية تعمل بشكل مشابه لمتعة المتفرجين في الرياضات التقليدية. يبدو أن الإلمام بالفرق ومشاهدة الألعاب الرياضية أو الألعاب عامل مهم في كيفية الاستمتاع بالرياضات الإلكترونية ، وتشير الأدلة إلى أن مشاهدة الرياضات الإلكترونية تخلق ردود فعل مشابهة لمشاهدة الرياضات التقليدية. قام بيشيسكو (2014) بأنشطة رياضية ترفيهية لطلاب جامعة ريسيتا في مقال بعنوان الأنشطة الرياضية. تحلل هذه المقالة هذا الموضوع الحساس ، الموجود دائما على خريطة البحث العلمي ، من منظور متعدد التخصصات ، وتحاول تحديد خصائص نمط حياة طلاب جامعة أتم مورغو في ريسيتا ومقدار الأنشطة الرياضية. تتناول هذه المقالة الأنشطة الترفيهية للطلاب. هذه دراسة استكشافية تشمل الطلاب الجامعيين في جامعة إفتيمي مورغو في ريسيتا. تم اختيار العينة حسب أخذ العينات الطبقية وحسب المرحلة بهامش خطأ 5% ٪ وهامش أمان 95٪ يتكون الاستبيان من 23 سؤالا. تشير النتائج إلى أن العديد من طلاب الجامعات يعيشون حياة مستقرة نسبيا ، حيث لا يقوم 34.38 ٪ بأي أنشطة رياضية ، مرتبطة بالنتيجة السلبية المتمثلة في أن أكثر من نصف الطلاب ، 54.98 ٪ ، يعانون من زيادة الوزن. لي وآخرون. قام (2011) بإجراء مقارنات مع دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية والرياضات التقليدية. وأظهرت النتائج 14 عوامل انتقائية 10.1 في المئة فقط شرح التباين من لعب الألعاب الإلكترونية. لتنفيذ اختبار التحقق

المتبادل ، تم استخدام 30 ٪ من إجمالي العينة. في حين أن حجم العينة (515) يلبي الحد الأدنى المطلوب لحجم العينة ، يمكن زيادة حجم السكان في مزيد من البحث. من خلال استخدام عينة ملائمة ، فإن هذه النتائج محدودة التعميم لجميع المجتمعات. يجب أن تختبر الأبحاث المستقبلية في هذا المجال النماذج على عينات أكبر ومستقلة. إن انفتاح البحث على مجموعات ديموغرافية أوسع وأكثر تنوعا ، والتي تشمل اللاعبين الأصغر سنا وكبار السن ، والمزيد من الفتيات والنساء ، والمزيد من المجتمعات الجغرافية ، يجعل تحليل هذا البحث أقوى.

الأسس النظرية

يمكن أن تكون الأنشطة الترفيهية مصدرا جيدا للسعادة ، ويمكن تفسير فرحة هذه الأنشطة باستخدام نظرية الاختيار العقلاني أو نظرية الانتقائية البشرية ونظرية الدافع الاجتماعي. وفقا لنظرية الاختيار العقلاني ، المجتمع هو مجموعة من الأشخاص الذين لديهم أفعال عقلانية. يسعى هؤلاء الأشخاص المطلعون والمستقلون والهادفون إلى تعظيم أرباحهم في أي موقف (جوادي يغانه ، 1387: 35). وفقا لهذه النظرية ، يقوم البشر بحساب الكائنات التي تحسب تكاليفها ومصالحها بأشكال مادية وغير مادية ثم تتخذ إجراء (غفاري ، 1389: 41) – وتختار الإجراء الذي يفيدهم أكثر. وفقا لهذه النظرية ، فإن الأنشطة الترفيهية هي الأنشطة التي يختارها الشخص وفقا لمصالحه ورغباته الخاصة ويقرر بحرية التصرف كيفية قضاء وقت فراغه. مثل هذه الأنشطة تجعل الشخص سعيدا حتى عندما يكون مرهقا جسديا (رباني ، 1386: 62-61). أيضا ، وفقا لنظرية الدافع الاجتماعي ، تلبي الأنشطة الترفيهية الاحتياجات الاجتماعية بطريقة ما على الرغم من التنوع والاختلافات التي لديهم معا. باندورا (1977) بالإضافة إلى الدعم الاجتماعي ، فإنه يفسر متعة الأنشطة الترفيهية كما هو الحال عندما يقوم الناس بهذه الأنشطة، فإنهم يفعلون شيئا يمكنهم القيام به بشكل جيد أو على الأقل يعتقدون أنهم يستطيعون القيام بذلك. لذلك يحاولون القيام بالمزيد من هذه الأنشطة ، وفي النهاية ، يجعلهم أكثر سعادة (رباني ، 1386: 62-61) يعتقد زوكرمان (1979) أن الأنشطة الترفيهية تلعب دورا مهما في سعادة الناس. يقسم هذه الأنشطة إلى فئتين:

1- الأنشطة التي يتم إجراؤها أثناء الاسترخاء وبدون نشاط بدني ولها مستوى أقل من الإثارة والنشاط.

2- الأنشطة التي تزيد من الإثارة أثناء تنشيط الجسم ، ومستوى الإثارة والتحفيز لديهم أعلى (مير شاه جعفري ، 1381: 54)

وقد اقترح نظرية طاقة مزدوجة في أوائل القرن ال19. وهو يعتقد أن اللعب والرياضة بمثابة خفض للتصعيد. ويذكر أيضا أن الطاقة لا تضيع من خلال العمل ، ولكنها ترتفع شخصيا إلى نقطة الذروة. ثم يمكن إنفاق هذه الطاقة على جميع الأنشطة في شكل سلوك عدواني (سبنسر ، 1873 نقلا عن ماسون وويلسون ، 1988). يعتبر سبنسر أن اللعبة ترجع في المقام الأول إلى الطاقة الكثيفة في القدرات غير المستخدمة ، وبالتالي ، تحقق في هذه الظاهرة. في نظريته ، يفسر الرغبة في اللعب على أساس أن الكائن الحي يتم إنشاؤه بطريقة لديها طاقة أكثر مما تحتاجه في جسمه ، وهذه الطاقة المتراكمة تتطلب استهلاك البثق ، وهذا هو العامل الذي يدفع البشر للعب (أنولخولي ، 1383). كما ذكر سيغريف (1983) ، يتم دعم معظم الأنشطة البدنية على أساس المبادئ التي تسمح للأطفال بالخروج من هذا التدفق بطريقة إيجابية وليس بطريقة مدمرة – أي من خلال ممارسة الأنشطة الرياضية واستنزاف طاقتهم.

يعتقد نوربرت إلياس أنه في المجتمعات المبكرة ، كان الشخص يعبر عن مشاعره بسهولة شديدة وحتى جسديا ، والتي تراكمت لديه وإخفائها من خلال التحكم في التحضر والكياسة ، ولكن في مشهد الأنشطة الرياضية حيث يوجد الكثير من الديناميكيات البدنية والتنقل ، يتم استحضار الحياة الطبيعية المبكرة والبنية الجديدة للكياسة غير فعالة بالنسبة له، مما يفتح العقدة (جهانجير ، 1381). وهو يعتقد أن الرياضة هي في الواقع نوع من التعويض عن العنف الجسدي الذي كان يعتبر في يوم من الأيام مسموحا به وغير مسموح به الآن. لذلك بدأت الرياضة في أوائل القرن 16 بطريقة منهجية لأنه في هذا الوقت كانت الحياة في الخارج والداخل خاضعة للرقابة وأمرت بأنه كان من الضروري التعرف على أماكن أخرى لإخلاء العنف. في إحدى دراساته ، وجد إلياس أنه عندما تصاعدت الحرب في البرلمان ، تراجعت الحجج في

الأندية الرياضية ، والعكس صحيح. تسمح الرياضة للناس بتجربة الإثارة الكاملة للنضال الخالي من المخاطر. ومع ذلك ، فإن التمرين لا يعمل بشكل كامل وينقى. إنه أيضا يوم للعواطف التي لا يمكن تنقيتها بطرق أخرى في الجوانب العادية للحياة الاجتماعية (مهراين ، 1387). يصف إلياس تطور ثقافة الجسد من العهد القديم إلى الأزمنة المعاصرة، وعملية تأديب الجسد والتحكم في السلوك العدواني.

منهج البحث:

استخدام الباحثان المنهج الوصفي بالأسلوب المسحي حيث يعد المسح واحداً من المناهج الأساسية في البحوث الوصفية لملائمة طبيعة المشكلة لأنه أفضل وسيلة إلى الوصول إلى النتائج الصحيحة وكان المشاركون في البحث من طلبة جامعة بغداد خلال العام الدراسي 2024. تم استخدام تقنية أخذ العينات غير العشوائية لاختيار الطلبة. الغرض من أخذ العينات هذا، الذي يسميه باتون (2014) وجونسون وكريستنسن(2019) أخذ العينات المستهدفة، هو اختيار أولئك الذين لديهم أكبر قدر من المعلومات وفقا لأهداف البحث (غال وآخرون.، 2005). وبناء على ذلك ، تم اختيار 15 طالبا شاركوا في الرياضات الإلكترونية بكميات صغيرة إلى كبيرة. نظرا لأنه "في البحث النوعي لتحديد حجم العينة ، لا توجد قواعد تم تحريرها مسبقا ويرتبط حجم العينة ارتباطا مباشرا باتخاذ القرار وحكم الباحث" (غال وآخرون.، 2005). تم استخدام معايير التشبع النظرية لتحديد حجم العينة. التشبع النظري يعني أنه استمر في اختيار العينات حتى وصل إلى الفائض (أو عتبة التشبع) (إيغس ولي ، 2007). لذلك ، في هذه البحث ، استمر اختيار المزيد من الأشخاص للمقابلة حتى تم الوصول إلى عتبة التشبع المفاهيمي وانتهى جمع البيانات باكتساب معلومات مكررة. بالطبع ، وفقا لاقتراح عام 2015 لمواصلة اختيار المزيد من الحالات بعد الحصول على تشبع البيانات من أجل زيادة صحة النتائج السابقة ، تم اختيار حالات أخرى أيضا لزيادة صحة النتائج بعد الحصول على تشبع البيانات.

في هذه البحث ، تم إجراء تحليل البيانات في شكل ترميز نظري. يتم الترميز النظري على ثلاث مراحل: 1-الترميز المفتوح ؛ 2-الترميز المحوري ؛ 3-الترميز الانتقائي . الترميز المفتوح هو إسناد الكود المفاهيمي والفئوي إلى أي وحدة ذات مغزى لمحتوى النص المستهدف. يتم شرح هذه المرحلة من البحث من خلال مفاهيم الترميز الأساسي في الواقع، مثلما يمكن للعدسة أن تتراكم الإشعاع المتناثر لجزيئات الضوء في نقطة محورية ، فإن الترميز يفعل الشيء نفسه من خلال تصور البيانات وتصنيفها (مؤمن بالخرافات ، 1395: 152).

في هذه البحث تمت مقابلة الاشخاص الذين اجريت معهم مقابلات لأول مرة وتم أدراجها في الجدول، مرحلة الترميز المفتوح ، تم النظر في مفهوم لهذه الجمل. بعد القيام بالترميز المفتوح ، دخلنا مرحلة الترميز المحوري. في خطوة الترميز المحورية ، قمنا برسم عدة جداول بشكل منفصل وفصلنا الجمل التي لها مفاهيم مشتركة في الترميز المفتوح وأدرجناها بشكل منفصل داخل الجداول. بعد هذه الخطوة ، دخلنا الترميز الانتقائي.

الجدول الأول/ الاشخاص الذين أجريت معهم مقابلات

ت	الاسم	الجنس	العمر	التحصيل الدراسي
1	رضا	ذكر	28	بكالوريوس
2	محمد	ذكر	27	بكالوريوس
3	كريم	ذكر	26	ماجستير
4	فاطمة	أنثى	21	بكالوريوس
5	محسن	ذكر	22	بكالوريوس
6	هادي	ذكر	25	بكالوريوس
7	علي	ذكر	31	ماجستير
8	عبدالله	ذكر	33	بكالوريوس
9	أحمد	ذكر	23	بكالوريوس
10	حميد	ذكر	27	بكالوريوس
11	صالح	ذكر	25	بكالوريوس

12	قاسم	ذكر	34	بكالوريوس
13	أنيس	ذكر	26	ماجستير
14	ليلى	أنثى	20	بكالوريوس
15	رسل	أنثى	32	ماجستير

النتائج

الخطوة الأولى بعد إجراء المقابلات الشخصية هي مرحلة الترميز المفتوح ، والتي تحلل البيانات لتحقيق فئة محورية ، والتي سميت في البحث الحالية "مكان الرياضة الإلكترونية في أوقات الفراغ لطلبة التربة البدنية وعلوم الرياضية". الخطوة الثانية هي خطوة الترميز الانتقائي ، والتي تتعامل مع ترميز البيانات حول الفئة المحورية ، المستخرجة من 30 مفهوما من ثلاث فئات (العوامل التعليمية والعوامل النفسية والعوامل الاقتصادية).

الجدول الثاني/ المفاهيم والفئات المتعلقة بمكان الرياضة في أوقات الفراغ للطلاب

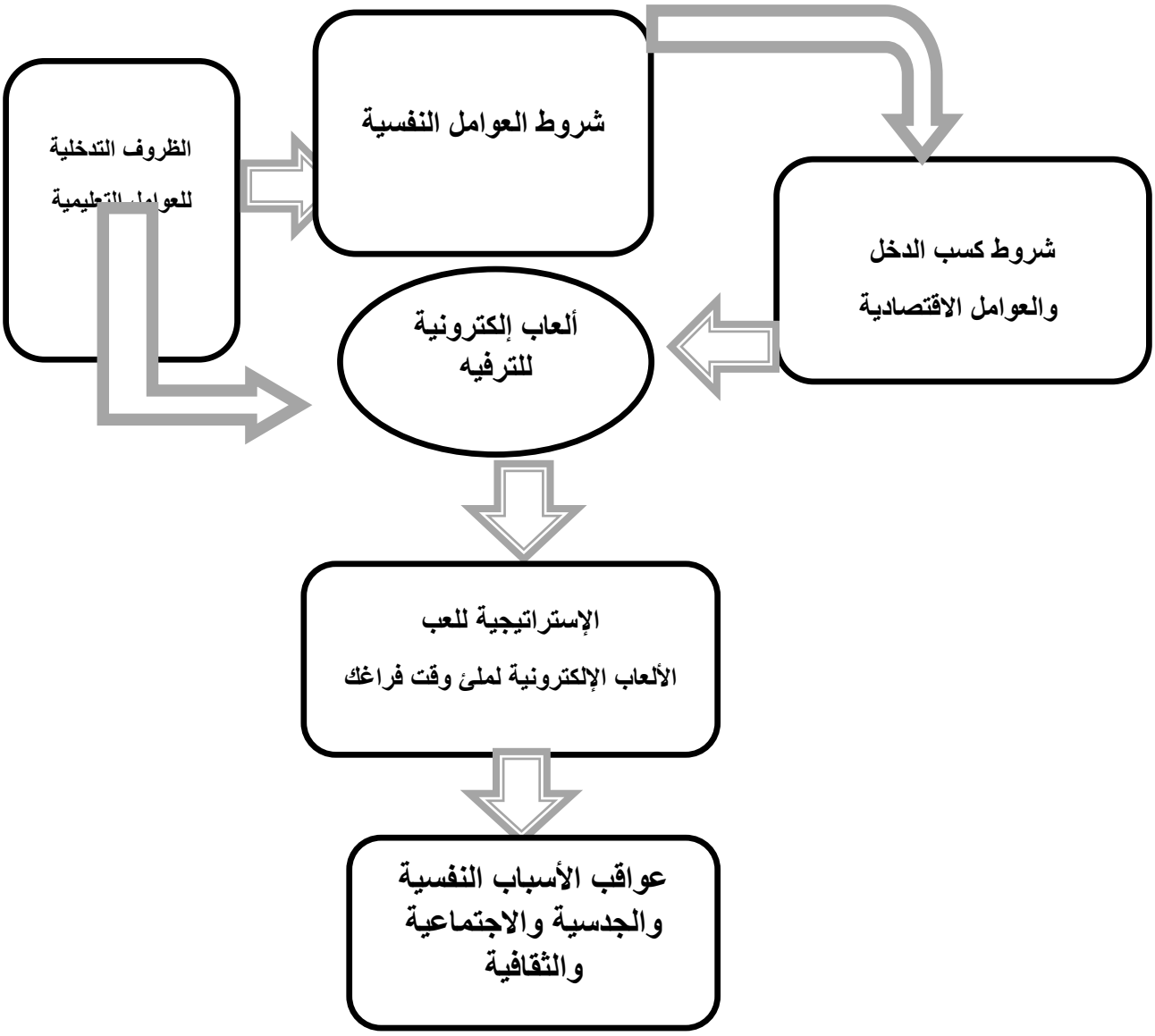
المفهوم	الفئة
المساواة بين الجميع	العوامل التعليمية
الصبر في فعل الاشياء	
الاحترم	
العمل معاً والشراكة مع الاصدقاء	
زيادة مستوى المعرفة	
جمع وزيادة روح التجمع	
تعزيز روح تنافسية صحية	
التأكيد على عدم أنتهاك قواعد المجتمع	
وجود ضمير في فعل الأشياء	
تدريس القواعد والقوانين والتأكيد على أمتثالها	
التواجد مع الاصدقاء	
الحد من االتصرفات السلبية والفوضى	
أن تكون إنساناً وأن تتجنب النفاق والأكاذيب	
تقدير وقتك	
تفرغ الطاقة	العوامل النفسية
رفع مستوى الأدرينالين	
إدارة الغضب	
فتح العقل والإفراج عن الأفكار الاضافية	
الفوز بالمسابقات والشعور بالتقدم والبطولة	
الاسترخاء والحد من الاكتئاب	
وجود أتصالات أفتراضية وصداقات أفتراضية	
اللهو واللعب ونسيان المشاكل	
رفع الانتباه ودقة الأشياء	
وجود الحماس والروح العاطفية	
زيادة المهارات الفنية والارباح	العوامل الأقتصادية
أستلام الجوائز	
جذب المستثمرين	
زيادة الأرباح	

الحصول على الإعلانات	
بيع حسابك	

الجدول الثالث/ يمكن القول أنه من بين 25 مفهوما يتم استخراج ثلاث فئات من الإصابات الجسدية للألعاب الإلكترونية والإصابة النفسية والإصابات الاجتماعية والثقافية.

المفهوم	الفئة
الخمول	إصابة جسدية
زيادة الوزن	
أنخفاض حدة البصر وأحتمال العمى	
التعرض للقرص	
فقدان عصب الرسغ	
سوء التغذية	
السمنة وقلة اللياقة البدنية	
أمراض القلب	
زيادة ضغط الدم	
ضرر الصحة العقلية على المدى الطويل	إصابة نفسية
الفساد	
القمار	
الخلط بين العالم الحقيقي والافتراضي	
أنخفاض المهارات الاجتماعية	
الإدمان	
متعة مفرطة	
الاكتئاب	
زيادة القلق والتوتر	
العزلة الاجتماعية	إصابة اجتماعية وثقافية
انخفاض التفاعلات الاجتماعية	
أنخفاض التواصل مع الأقارب	
قلة التواصل مع الأسرة	
تعلم قيم الثقافة الأجنبية	
ضعف التنشئة الاجتماعية	
تراجع في روح القومية والوطنية	

نموذج رقم 1 / مكان الرياضة الإلكترونية في وقت الفراغ للطلبة



مناقشة النتائج

تظهر نتائج البحث أن الألعاب الإلكترونية تلعب دورا مهما في أوقات فراغ الطلبة. العوامل التعليمية هي أحد العوامل المهمة التي وجدناها في هذه البحث. زيادة روح التجمع والمشاركة في فعل الأشياء ، وزيادة مستوى الوعي ، وتعزيز روح تنافسية صحية هي من بين عوامل التدريب في الرياضة الإلكترونية. تتطلب بعض الرياضات الإلكترونية المشاركة وفي مثل هذا الموقع teamwork.by، يتم تعزيز الشخص بروح العمل الجماعي. يتم لعب مثل هذه الألعاب أيضا في شكل قواعدها الخاصة، والتي يجب أن يخضع لها فناني الأداء. في الألعاب الإلكترونية ووقت الفراغ، تلعب العوامل النفسية أيضا دورا في العديد من المفاهيم. تعتمد هذه الرياضات على المنافسة، لذلك مع زيادة شدة المنافسة، يزداد مقدار الإثارة والدافع للتقدم ورفع النقاط. يتطلب رفع النقاط والفوز بالمسابقات الرياضية رفع الحواس وزيادة الدقة وكلما كان العقل مندمج، قلت المشاكل وقضايا الحياة تزيد الرياضة الإلكترونية من المهارات الفنية للشخص ويمكن اكتسابها بطريقة ما من خلال تعزيز المهارات الفنية من الممكن أيضا أن يفوز الشخص ويفوز بالعديد من الجوائز من خلال أن يصبح محترفا نتيجة لذلك، فإنه يؤثر أيضا على حياة الشخص اقتصاديا بالإضافة

إلى الدور المهم الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية في أوقات فراغ الطلبة ، فإن اللعب المتكرر والإدمان على هذه الألعاب يمكن أن يسبب ضررا للناس. أهم الإصابات التي واجهناها في هذه البحث هي الإصابات الجسدية والنفسية والاجتماعية والثقافية. يؤدي الجلوس المستمر وعدم النشاط إلى زيادة الوزن والسمنة، مما يؤدي إلى زيادة أمراض القلب والأوعية الدموية. تشير نتائج بحث بيشيسكو (2014) إلى أن العديد من طلاب الجامعات يعيشون حياة مستقرة نسبيا ، 34.38 ٪ منهم لا يمارسون أي أنشطة رياضية ، وهو ما يرتبط بنتيجة سلبية تتمثل في أن أكثر من نصف الطلاب ، 54.98 ٪ ، يعانون من زيادة الوزن على المدى الطويل، تتلف العيون بسبب التعرض للكمبيوتر تؤدي الرياضات الإلكترونية المفرطة من حيث المستجيبين إلى الإدمان وزيادة التوتر والقلق النفسي لدى الفرد. الحد من التفاعلات الاجتماعية، وتذكر القيم الثقافية الأجنبية ، يضعف روح التنشئة الاجتماعية ويسبب الكثير من الضرر الاجتماعي والثقافي للجيل الأصغر من المجتمع.

المصادر

- عبادري ، يوسف علي (1381)"نوربرت إلياس وعملية الحضارة". رسالة العلوم الاجتماعية. رقم 19 ص 19-25.
- إبراهيم ، السير علي ؛ الرازيقي ، نادر ومسلم ، الرقية (1390) عوامل ترفيهية واجتماعية تؤثر عليه: (دراسة حالة لمن تتراوح أعمارهم بين 15 و 64 عاما في مدينة جوايبر). علم الاجتماع التطبيقي. السنة الثانية والعشرون. الرقم التسلسلي (44). رقم أربعة: 71-98.
- الشلال ، علي رضا (1388). مكان النشاط البدني في أوقات الفراغ للطلاب". العلوم السلوكية الفصلية. رقم 1: 9-28.
- أنورالخولي ، أمين (1383) الرياضة والمجتمع. حميد رضا الشيخ. الطبعة الثانية. مشهد: مؤسسة البحوث الإسلامية ، القدس رضوي أستانا ومنظمة دراسة وتحرير الكتب في العلوم الإنسانية للجامعات (سميت)
- كتبه فريدون (1381). مكان الرياضة في أوقات الفراغ للشعب الإيراني ، البحث في علوم الرياضة ، الفترة 1 ، رقم 4 ، ص 115-133.
- العالم ، محمد (1381) " العنف في كرة القدم يمكن الوقاية منه."رسالة العلوم الاجتماعية. رقم 19.
- جواد الوحيد المدعى عليه (1387). "النهج الاجتماعي لنظرية الاختيار العقلاني هو مقدمة للتغيرات الثقافية والاجتماعية المخطط لها". استراتيجية الثقافة. رقم ثلاثة: 33-64.
- زكاي ، محمد سعيد (1387) علم اجتماع الشباب الإيراني. الطبعة الثانية. طهران: منشورات مستنيرة.
- رباني ، علي ؛ رباني ، رسول ؛ كنجة ، محمد (1390)"مقاربة اجتماعية لشعور سعادة أرباب الأسر في مدينة أصفهان". القضايا الاجتماعية في إيران. السنة الثانية. # 1: 39-73.
- رضوي ، محمد حسين ؛ علوي ، حسين ؛ الزبيحي ، إسماعيل ؛ لقماني ، محسن (1399). مكان الرياضة في نظام الترفيه الطلابي وعرض الأنماط والإدارة الرياضية والسلوك الحركي ، الفترة 16 ، رقم 31 ، رقم 31 على التوالي ، ص 51-39.
- ساروخاني وبكر وميرزاي مالكيان ومحمد (1390)"العلاقة بين طريقة قضاء وقت الفراغ والهوية الوطنية لشباب طهران". التسلسل الزمني للدراسات الاجتماعية لإيران. السنة الأولى. # 2: 1-28.
- غفاري وغلام رضا وإبراهيم لوا ، عادل (1389) علم اجتماع التغيير الاجتماعي. الطبعة السابعة. طهران: أغرا ، لوي.
- النظريات الجديدة لعلم الاجتماع والرياضة. طهران: منشورات علماء الاجتماع.
- مير شاه جعفري ، إبراهيم ؛ عبدي ، محمد ؛ دراكوندي ، هدايت أ (1381)"السعادة وعواملها". جديد في العلوم المعرفية. السنة 4. # 3: 50-56.
- عامل المنجم ، إيراندهات (1390) دور الرياضة في منع الانحرافات الأخلاقية للشباب. طهران: منشورات مكتب التخطيط والميزانية.

- معهد الصحافة الثقافي الإيراني (1384) الرياضة والتربية البدنية في برنامج التطوير الثالث للكتاب الحكومي .طهران: المعهد الثقافي للصحافة الإيرانية.
- Adamus T. Computer Games and New Media Cultures. Springer; Dordrecht, Switzerland: 2012. Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field .
- Bányai F., Griffiths M.D., Demetrovics Z., Király O. The Mediating Effect of Motivations between Psychiatric Distress and Gaming Disorder among Esport Gamers and Recreational Gamers. Compr. Psychiatry. 2019;94:152117. Doi: 10.1016/j.comppsych.2019.152117 .
- Bichescu, A(2014). Leisure Time Sport Activities of the Students at Resita University,Procedia – Social and Behavioral Sciences Volume 117, Pages 735-740
- Chae H.-S., Kang S.-K. An Exploratory Research on Categorizing e-Sports as One of the Sports. J. Korea Game Soc. 2011;11:85–95. Doi: 10.7583/JKGS.2011.11.3.085 .
- Cunningham G.B., Fairley S., Ferkins L., Kerwin S., Lock D., Shaw S., Wicker P. Esport: Construct Specifications and Implications for Sport Management. Sport Manag. Rev. 2018;21:1–6. Doi: 10.1016/j.smr.2017.11.002.
- Gall, M.D., Gall, J. P., & Borg, W. R. , Methods in Quantitative and Qualitative Research in Education and Psychology. 2005, Tehran: Samt Publications.
- Giddens, A., Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age. 1991: Stanford university press.
- Given, L.M., The Sage encyclopedia of qualitative research methods. 2008: Sage publications.
- Gough, C. (2020). eSports Market Revenue Worldwide From 2012 to 2021 (in million U.S. dollars). Available online at: https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-reve490519nue/ (accessed August 14, 2020).
- Hallmann, K., and Giel, T. (2018). eSports–competitive sports or recreational activity? Sport Manage. Rev. 21, 14–20. Doi: 10.1016/j.smr.2017.07.011
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., and Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: where eSports fit within the definition of “Sport”. Quest 69, 1–18. Doi: 10.1080/00336297.2016.1144517
Johnson, R.B. and L. Christensen, Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches. 2019: Sage publications.
- Kiani, M. Shirvani, T., Ghanbari, H., & Kiani, S. (2012). Determination of sport activities status within spending veterans’ leisure times. Journal of Veterans Medicine, 5 (18), PP: 26-34.

- Lee, Donghun; Schoenstedt, Linda J)2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives, ICHPER-SD Journal of Research, v6 n2 p39-44
- Logan D. Trent D. Shafer. M (2020). Extending Disposition Theory of Sports Spectatorship to Esports. International Journal of Communication 14(2020), 1049–1069
- Mason, Gail and Paul Wilson (1988) Sport, Recreation and Juvenile Crime: An Assessment of The Impact of Sport and Recreation Upon Aboriginal and Non-Aboriginal Youth Offenders. Frist Published by the Australian Institute of Criminology. Canberra.
- Nagorsky E., Wiemeyer J. The Structure of Performance and Training in Esports. PloS ONE. 2020;15:e0237584. Doi: 10.1371/journal.pone.0237584.
- Newzoo Global Esports Market Report 2019 Light Version. [(accessed on 1 December 2021)]. Available online: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/
- Onwuegbuzie, A.J. and N.L. Leech, Sampling designs in qualitative research: Making the sampling process more public. Qualitative Report, 2007. 12(2): p. 238-254.
- Patton, M.Q., Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice. 2014: Sage publications.
- Seo Y. Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy. J. Mark. Manag. 2013;29:1542–1560. Doi: 10.1080/0267257X.2013.822906. [CrossRef] [Google Scholar]
- Tassi P. The U.S. Now Recognizes Esports Players as Professional Athletes. [(accessed on 6 January 2022)]. Available online: https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/
- Taylor T.L. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. MIT Press; Cambridge, MA, USA: 2012 .
- Tran, K. (2020). Why the Esports Audience is Set to Surge – and How Brands Can Take Advantage of Increased Fans and Viewership. Available online at: https://www.businessinsider.com/the-esports-audience-report-2018-2011/?r=AUandIR=T (accessed August 14, 2020).
- Yin, R.K., Qualitative research from start to finish. 2015: Guilford publications.